БОЛОТА

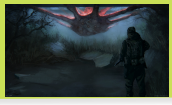
Мразь

Аномалия неизвестного характера и породы. Своего рода о
висит в воздухе, щупальца обвили стволы и ветки ближайш
Приближаясь к мрази, если взглянуть наверх - кроны дерев
виднеться среди паутинообразного переплетения щупалец

Сюжет: Скиф приходит к аномалии Мразь. Там брошено ра
оборудование. В аномалии болтаются несколько свежих трупов вартовцев и более старых трупов бандитов банды Султана.

Игроку необходимо облутать их. Предстоит совершать различные действия против аномалии, чтоб добрать к некоторым из них.

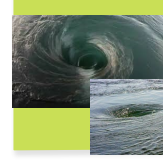
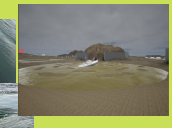
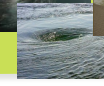
Характер атаки и урона - не утвержден.
Возможно, хватает жертв по аналогии с барнаклом из Half Life.
Возможно, уязвима к взрывному, а не проникающему урону.
Возможно, игроку необходимо использовать какой-то артефакт (дропнуть рядом с ней, чтоб барнакл утащил или пр.)
Данный референс был добавлен с интернета - необходим наш концепт!



Воронка

Представляет из себя участок на болотах, где постоянно крутиться вода. В центре на мели находится кусок корабля.
Уровень воды не меняется, однако достаточно глубокий. Скорость водоворота высокая - человек, угадивший в течение уже не выберется. Вокруг центра в воде вращается множество хлама. Игрок способен перепрыгивать по ним на своем пути в центр к куску корабля.

! В Гугл-диске для воронки присутствуют 2 референса - дыра в земле, которая время от времени засасывает внутрь. Необходимо окончательно обсудить и утвердить принцип работы аномалии и геймплея вокруг нее.

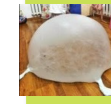
Мыльный пузырь

Аномалия ближе к центру локации Болота.

Сюжет: без специального оборудования туда лучше не соваться. Чтобы пробраться туда - просто выстрели по пузырю издалека из чего-то серьёзного или дождись пока лопнет сам. Между лопаньем и надуванием нового пузыря есть несколько минут, чтобы проникнуть в пещеру.

!

- спавнятся ли артефакты на этой аномалии, если да - где
- геймплей на аномалии заканчивается после проникновения в пещеру, или нет



Блуждающие о

Сюжет: Скиф отправляется в Гнилой омут в поиска
для Коперника. Единственный возможный проход в
заболоченное место - это архианомалия Блуждающ
В процессе строгого научного исследования выясняется, что эти огни - результат взаимодействия фосфористого водорода и метана. Фосфористые соединения, входящие в состав трупов (мутанты и животные) под действием грунтовых вод разлагаются с образованием фосфористого водорода, который спонтанно возгорается и образует "аномальные мерцающие огни".

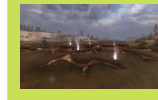
! Каким образом именно огоньки помогают ночью пробраться через аномалию? Маршрут?

Коготь

«Коготь» - аномалия из ЗП. Представля
скопление гравитационных аномалий, под действием которых земля выгнулась в причудливое образование, чем-то напоминающее коготь. Под «куполом» аномалии довольно много «трамплинов» и «воронок», присутствует «карусель», а также довольно высокий уровень радиации.

Котел

«Котёл» — скопление жарок, образовавшееся в низине, заполненной водой. Архианомалия, встречающаяся в «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти», на локации Затон.



Вибра

Сюжет: из Вибры массово лезут бобры после каждого проезда поезда по подземной ветке. следует подорвать заложенные ранее динамитные шашки, чтобы обрушить пути проникновения бобров на поверхность. Невдалеке следует добавить площадку на которую бобры вскарабкаться не могут. Там находятся бандиты, заложившие динамитные шашки, но не успевшие их активировать до появления волны бобров.

Цирк

«Цирк» — архианомалия из ЗП, представляет собой окружность диаметром около семидесяти метров, внутри которой по замкнутой траектории движутся «кометы». Можно построить "пазл" на безопасное исследование аномалии - увеличить количество комет и пламени. Игроку необходимо с высоты проследить характер и время срабатывания опасных зон, чтобы с меньшим риском спуститься за артефактами.

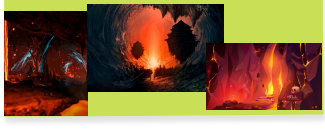
Дополнительные

Пекло/Жаровня/Печь

Тепловая аномалия. Находится в одной из "комнат" сети пещер.

- внутри чрезмерно высокая температура
- время от времени происходят выбросы жара (вид огненных вспышек или языков пламени)
- выбросы происходят в коридоры и соседние пространства от аномалии

Впервые встретившись с аномалией, игроку предстоит укрываться во время выбросов за стенами пещер и камнями, чтобы пройти мимо комнаты дальше в пещеры. Со временем прохождения игры, можно получить улучшенную экипировку + найти тепловые артефакты, которые повышают "Жароустойчивость". С этими ресурсами, игрок может вернуться к аномалии и исследовать комнату внутри.



"Название"

Гравитационная аномалия - вынесла части здания в центре и удерживает верхние элементы в воздухе. Зона завязана на механиках передвижения - добраться до артефактов и схронов.

предложение

ЦИРК

В целом это та же аномалия из Зова Припяти. Но с некоторым добавлением. Аномалия имеет 3 характерных момента
1 - Летающие по кругу огненные полтергейсты создающие арену похожую на цирк
2 - Чем ближе к центру тем больше видны огненные разрывы в почве, должно появиться ощущение что под землей будто бушует АД.
3 - По всей территории (чем ближе к центру тем сильнее) возникают наросты (из нару дней) которые выглядят будто муравейники. Внутри которых томиться "огонькм" можно сказать миниатюрные полтергейсты (те что летают вокруг), и чем ближе к ним мы приближаемся тем выше вероятность что они взорвуться и на нас полетить рой огоньков. Если это происойдет где то далеко от центра то игроку наносится минимальный вред, но чем ближе к центра, тем выше вероятность что ближайшие "муравейники" так же взорвуться и полетят в игрока. Поэтому пробираться к центру нужно очень осторожно, и ждать болт так что бы не попасть в "муравейник".
В центре можно заложить уникальный артефакт. И пустить слухи о том что Цирк в какой то момент времени начал меняться, и с тех пор Сталкеры мечтают увидеть что в его центре.

Medium